Vincent DELOURMEL

Devenez Magicien !



Editions Club de Magie
http://www.club-de-magie.com


SHOUT
SHARE
IT

Bonjour !

Bienvenue dans le Monde Merveilleux de la Magie…

Vous allez découvrir dans les pages suivantes 5 tours de magie tous plus étonnants les uns que les autres.

Leur particularité : ils sont faciles à faire et ont beaucoup d'impact.

Etudiez-les tranquillement. De nombreuses photos viennent illustrer les écrits, ce qui vous facilitera la compréhension.

Mettez un maximum de mise en scène : racontez des histoires, des anecdotes.

Soyez détendus quand vous présentez vos tours : vous verrez, ils se font « tout seul » !

Si vous avez des questions, des témoignages, n'hésitez pas à m'en faire part à cette adresse :

vincent@club-de-magie.com

Je vous souhaite un excellent voyage !

Découvrez La Magie
en Vidéo !

La magie, l'illusionnisme, la prestidigitation est un art fabuleux à partir du moment où vous n'avez que cette idée en tête : DIVERTIR.

Ne cherchez pas à tromper systématiquement. Car cet art peut tout aussi bien énerver les gens que les fasciner. Et bien souvent, c'est le « magicien » qui fait la différence.

PS : si vous aimez la magie, si vous avez envie d'en savoir plus et que vous n'êtes pas encore inscrit sur mon site, vite cliquez sur ce lien :

http://www.club-de-magie.com

et inscrivez-vous ! C'est gratuit !

Editions Club de Magie
http://www.club-de-magie.com

ENTRESORT N°1

- Lecture de pensées -

Vous savez que la mode est au mentalisme en ce moment ? Le mentalisme, c'est l'art et la manière de provoquer des illusions psychologiques : transmission de pensée, prédiction etc...

Alors qu'on s'entende bien : il y a un truc et nous ne sommes que des illusionnistes !

Certains d'ailleurs en ont fait une spécialité à part entière.

Je vous propose une expérience très simple mais aussi très efficace : vous allez donner l'illusion de lire dans les pensées d'autrui !



Effet :

Vous demandez à un ami de tenir une pièce de monnaie dans la main de son choix, sans que vous le sachiez.

D'ailleurs, vous lui tournez le dos ou bien vous vous faites bander les yeux.

Demandez lui de se concentrer et de lever bien haut la main fermée qui tient la pièce de monnaie...

Vous vous concentrez, puis, au bout d'un moment vous lui demandez de placer ses deux mains fermées devant lui.

Vous vous retournez et, sans hésitation vous désignez la main qui tient la pièce de monnaie !

La formule magique :



Enfantin ! Lorsque vous ordonnez à votre ami de lever la main bien haut, vous feignez de vous concentrer... mais en fait vous comptez doucement jusqu'à dix dans votre tête.

Durant ce temps, le sang de la main de votre ami va redescendre et BLANCHIR SA MAIN ! Sur la photo, la main gauche est plus claire que la droite !

Dès que vous vous retournerez, vous verrez très distinctement une main plus blanche que l'autre : celle qui tient la pièce évidemment !

ENTRESORT N°2

- Un gag craquant -

Il y a quelques jours, j'ai refait un gag que je pratiquais il y a longtemps. J'en avais presque oublié l'impact !

Effet :

Imaginez : vous êtes en train de discuter avec vos amis quand, tout à coup, vous vous mettez à bailler. "Je suis un peu fatigué", dites-vous. "Il faut juste que je m'étire un peu".

Et là, vous commencez à étirer vos bras vers l'avant en provoquant un bruit de CRAQUEMENT D'ARTICULATIONS HORRIBLE !

Une grosse surprise pour vos amis qui ne pourront s'empêcher d'exprimer leur dégoût !!

La formule magique :

En fait c'est très simple et très, très fort !

Il vous suffit juste de placer un gobelet en plastique TRANSPARENT (cristal) sous votre aisselle ou dans une poche intérieure de veste.








Lorsque vous étendrez les bras, vous comprimerez le gobelet qui se brisera en provoquant un horrible craquement !

ENTRESORT N°3

- Une pièce fondante -

J'ai un truc très sympa à faire à table (ou n'importe quand dans la journée !!).

Effet :

Racontez que, de nos jours, l'argent est très "volatile" et a tendance à disparaître pour un "oui" ou pour un "non". Il suffit de suivre les soldes pour s'en convaincre...

Vous saisissez une serviette de table et empruntez une pièce de monnaie ou une alliance.

Vous drapez votre main gauche de la serviette et placez dessous la bague ou la pièce avec la main droite.

La main gauche ressort, vide, et attrape à travers l'étoffe la bague ou la pièce qui se trouve dans la main droite.

Vous faites souffler vos spectateurs et pfuiiit !

LA PIECE A DIS-PA-RU ! Plus aucune trace !

Plus tard, alors que tout le monde cherchera encore la pièce, vous la retrouverez dans votre poche !

La formule magique :





C'est très, très simple. Suivez bien mon explication et vous ferez ce tour dans la minute qui suit ! Pour commencer, il vous faut une montre, une simple montre, attachée à votre poignet gauche.

Voici ce qu'il se passe :



1) Vous empruntez une serviette et une pièce ou tout autre objet de cette taille.

2) Vous drapez votre main GAUCHE de la serviette. Votre main et votre montre sont donc cachées.





3) Votre main DROITE va sous la serviette et place la pièce sous le bracelet de la montre ! C'est invisible puisque vos deux mains sont cachées sous la serviette. Le seul truc, c'est qu'il faut le faire rapidement et sans hésitation : après un ou deux essais, vous verrez, ça marche tout seul.





4) Votre main gauche (et donc la pièce sous le bracelet) ressort de dessous la serviette et la saisit par le milieu extérieur,

comme si elle attrapait la pièce de la main droite à travers l'étoffe : l'illusion est parfaite.





5) La main droite ressort de sous la serviette : pour les spectateurs, pas de doute possible, la main gauche tient la pièce à travers la serviette puisque la droite est vide.

6) Vous faites souffler et vous montrez la serviette VIDE.

Quelques recommandations :

1) Ne cherchez pas à cacher votre main gauche, il n'y a aucune raison que vos spectateurs se doutent de quoique ce soit.

2) Pour retrouver la bague, je vous conseille d'attendre un moment pour récupérer la pièce ou de tout refaire dans le sens inverse.

Editions Club de Magie
http://www.club-de-magie.com

ENTRESORT N°4

- les 4 as -

Effet :

Un spectateur coupe un paquet de cartes puis distribue une moitié face en bas en quatre rangées. Lorsque l'on retourne les 4 cartes de chaque rangée, les 4 As apparaissent !

La formule magique :

Pour faire ce tour, il vous suffit tout simplement de placer les 4 As sous le jeu (en cachette, bien sûr !).







Demandez ensuite à un spectateur de couper le jeu à la moitié environ. Ecartez la moitié supérieure, prenez celle qui reste sur la

table et commencez à distribuer les cartes faces en bas en 4 rangées, de façon à ce qu'il comprenne ce qu'il aura à faire.



Puis, remettez lui les cartes que vous avez en mains, et demandez lui de continuer. Quand il a fini, insistez sur le fait qu'il a coupé les cartes où il voulait (ce qui est vrai) avant de lui demander s'il pense avoir de la chance.



Quelque soit sa réponse, retournez une des cartes d'une des rangées : c'est un As. "Pas mal", dites-vous. Retournez ensuite une seconde carte d'une autre rangée et ainsi de suite en théâtralisant un maximum : le spectateur est tombé sur les 4 As !

ENTRESORT N°5

- Le devin -

Ce tour peut vous permettre d'en faire un tas d'autres. A vous de faire preuve d'imagination !

Effet :

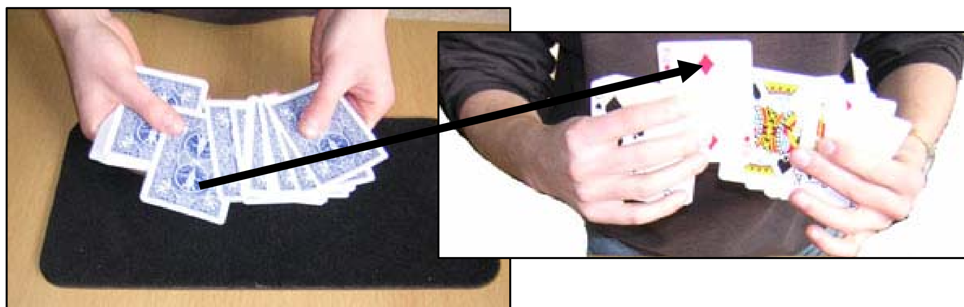
Vous sortez un jeu de cartes de son étui. Demandez à un spectateur de vous donner un nombre entre 10 et 20. Admettons qu'il vous dise « 15 ».

Vous comptez donc 15 cartes une par une sur la table. Puis vous prenez ce petit paquet et demandez à votre spectateur d'additionner les chiffres de « 15 ». C'est-à-dire 1 + 5. Il vous dira « 6 ». Du petit paquet de 15 cartes, vous prenez la sixième et la donnez à votre spectateur sans la regarder.

Sans aucun effort particulier, vous révélez cette carte sans vous tromper !

La formule magique :

Pour commencer, avant le début du tour, prenez discrètement connaissance de la dixième carte à partir du dessus du jeu. Dans mon exemple ci-dessous, ma dixième carte est le 2 de carreau.



La dixième carte est le 2 de carreau

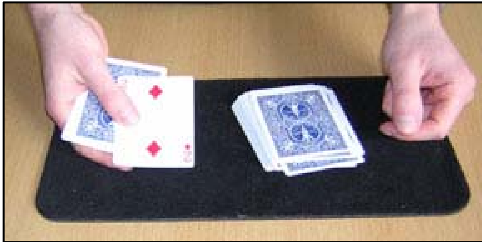
Demandez à un spectateur n'importe quel nombre ENTRE 10 et 20. J'insiste sur « entre », car ça ne marche pas avec 20. Donc arrangez vous pour qu'il vous donne un nombre entre 10 et 20.

S'il vous dit « 13 » : comptez alors 13 cartes sur la table, une par une. Puis prenez ce paquet, celui de



13, dans votre main et mettez le reste du jeu à l'écart.

Demandez alors au spectateur d'additionner les chiffres qui composent le nombre qu'il a lui-même choisi. Dans le cas de 13, il va additionner 1 + 3. Ce qui donne « 4 ».



Vous comptez alors 4 cartes et automatiquement vous tomberez sur le 2 de carreau ! Essayez et vous verrez : en procédant exactement comme je vous l'ai expliqué, vous tomberez systématiquement sur la dixième carte du jeu !

Quelques remarques :

Ce tour marche tout seul ! Tout ce que vous avez à faire, une fois que le spectateur a la carte en main, c'est de faire semblant de lire dans ses pensées.

Inutile de vous précipiter ! C'est toujours plus convaincant quand on semble se concentrer et avoir du mal à pénétrer l'esprit de l'autre !

Conclusion

Voilà, c'est fini ! Mais rassurez-vous, **plus de 100 tours** vous attendent sur :

www.club-de-magie.com !

N'oubliez pas que vous pouvez offrir cet ebook à tous vos amis !

Si vous avez aimé tous les tours décrits, je vous invite à m'en faire part : d'une part, moi ça m'encouragera à vous en trouver d'autres et d'autre part ça me permettra de savoir si ce n'est pas trop dur, si ça marche bien.

A bientôt, pour d'autres instants... Magiques !

Vincent DELOURMEL,
votre magicien.

© Vincent DELOURMEL, Mai 2006
Distribution gratuite
Vente strictement interdite

Editions Club de Magie
http://www.club-de-magie.com